

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari film *Ada Apa Dengan Cinta 2* terhadap motivasi berkunjung wisatawan ke Punthuk Setumbu. Setelah dilakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner untuk memperoleh data, dan dilakukan pengujian analisis regresi linier sederhana untuk melihat apakah ada pengaruh dari kedua variabel dalam penelitian ini. Setelah dilakukan pengujian dan analisis pada data kuesioner yang telah diperoleh dari 100 orang responden, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh dari film tersebut terhadap motivasi berkunjung wisatawan ke Punthuk Setumbu.

Indikator yang ada dalam variabel *film-induced tourism* (x) memiliki pengaruh terhadap variabel (y) yaitu motivasi berkunjung. Hal ini menunjukkan bahwa dari suatu film dengan lokasi set film yang dikomersialkan, pengunjung dapat terpengaruh untuk mengunjunginya. Dalam penelitian ini, keinginan untuk merasakan suasana atau atmosfer berada di suatu lokasi syuting yang mempengaruhi pengunjung untuk mengunjungi Punthuk Setumbu dan ini merupakan adanya ketertarikan emosional dari film yang mempengaruhi. Berdasarkan hasil ini, pengunjung termotivasi untuk ingin merasakan atau menikmati keindahan Punthuk Setumbu yang telah dipertunjukkan dalam film. Hal ini juga dapat dilihat dari peningkatan jumlah pengunjung sebelum dan sesudah penayangan film *AADC 2* yang memiliki selisih cukup besar dan juga banyaknya pengunjung yang mengabadikan foto dan dibagikan ke dalam media sosial mereka.

Pengaruh film *Ada Apa Dengan Cinta 2* terhadap motivasi berkunjung wisatawan ke Punthuk Setumbu memiliki pengaruh yang positif. Temuan pada penelitian ini yaitu bahwa dengan film yang dikemas secara baik dan menarik mulai dari cerita, peran, suara, visual, dan lokasi, mampu memberi kontribusi yang besar terhadap motivasi berkunjung pengunjung untuk datang ke lokasi set film yang dikomersialkan. Pada penelitian ini diketahui bahwa pengaruh film *Ada Apa Dengan Cinta 2* terhadap motivasi berkunjung wisatawan ke Punthuk Setumbu, memiliki pengaruh sebesar 56% dengan didominasi oleh sub variabel ketertarikan

emosional dengan film sedangkan 44% lainnya dipengaruhi oleh keindahan alam pemandangan *sunrise* nya, photography baik itu yang professional atau yang hanya sekedar hobi, kunjungan candi Borobudur dan gereja ayam bukit rhema. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berkunjung wisatawan ke Punthuk Setumbu 56% nya dipengaruhi oleh film Ada Apa Dengan Cinta 2.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis merekomendasikan beberapa hal yang dapat dipertimbangkan oleh pihak-pihak terkait yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Praktisi

Bagi para produser film, studio, writer, pegiat dibidang perfilman atau bidang *entertainment* untuk menyadari bahwa dari suatu film, mulai dari cerita hingga lokasi akan sangat berdampak kepada masyarakat. Dari cerita yang menarik hingga lokasi set film yang indah akan menstimulasi penonton untuk mengunjunginya. Hal ini akan memberi dampak yang positif jika dikemas dengan baik yang akan menguntungkan bagi praktisi tempat wisata dan masyarakat sekitar tempat wisata tersebut dari segi ekonomi dan sosial. Bagi pemerintah atau kementerian pariwisata, ini bisa menjadi suatu inovasi baru. Tidak hanya membuat video atau trailer tentang keindahan Indonesia seperti pada video Pesona Indonesia tetapi bisa memasukan suatu tempat wisata yang indah untuk dimasukan kedalam film, lebih bagus lagi masuk kedalam film Hollywood. Pemerintah bisa mensponsori film yang ingin melakukan pengambilan gambar di Indonesia dengan memfasilitasi dan memberikan rekomendasi tempat yang indah dan semua orang harus tahu ada tempat seindah itu.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini hanya mengukur variabel film yang berpengaruh terhadap motivasi berkunjung. Untuk itu diharapkan penelitian selanjutnya akan menambahkan atau melakukan penelitian dengan variabel-variabel lain sehingga dapat kita dapat mengetahui apakah film bisa mempengaruhi hal-hal lain atau bidang-bidang lain. Sehingga dapat berguna baik bagi penelitian-penelitian selanjutnya maupun untuk *stake holders* dalam bidang perfilman atau *entertainment* dan bidang-bidang lain yang terkait.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah yang telah ditetapkan, akan tetapi penelitian ini masih memiliki keterbatasan yaitu waktu yang kurang panjang dan fokus penelitian yang hanya mengambil dua variabel saja yaitu film dan motivasi berkunjung. Masih banyak variabel lain yang bisa diteliti pada film, sehingga akan menemukan fakta-fakta yang baru. Selain itu juga keterbatasan lainnya yaitu pada kuesioner yang terkadang responden pada saat pengisian kuesioner merasa malas karena pertanyaan yang diajukan cukup banyak sehingga tidak menjawab sesuai dengan keadaan yang sebenarnya ada.